

[19]中华人民共和国专利局

[51]Int.Cl⁶

G06F 17/00

// G06F161:00



[12] 发明专利申请公开说明书

[21] 申请号 96121483.X

[43]公开日 1997年9月3日

[11] 公开号 CN 1158458A

[22]申请日 96.12.12

[30]优先权

[32]95.12.12[33]JP[31]346490/95

[71]申请人 赫德森索夫特株式会社

地址 日本北海道

[72]发明人 泽口岳志

[74]专利代理机构 中国专利代理(香港)有限公司

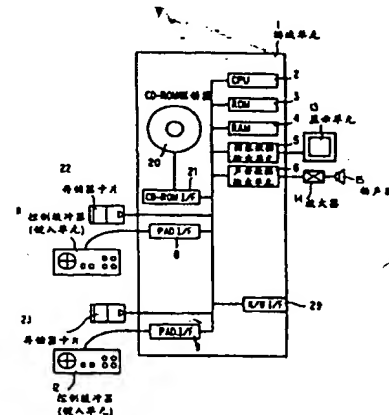
代理人 王忠忠 张志醒

权利要求书 2 页 说明书 7 页 附图页数 9 页

[54]发明名称 用于玩对抗式的具有特殊特征的可更换数据的游戏的计算机系统

[57]摘要

计算机游戏是對抗式游戏，每个游戏选手的特殊特征数据存储在每个游戏选手的存储器卡片中。特殊特征数据可按对抗游戏结果从一个存储器到另一存储器更换。存储器卡片可同计算机系统分离。此外计算机系统可同网络连接。因此游戏选手的技巧被清楚而准确地显示和存储。此外依靠网络游戏选手的每个技巧同时显示在游戏选手的所有显示单元上。同时，所有游戏选手能依靠网络在同时玩同一游戏，一个游戏选手能识别网络上的另一个游戏选手的技巧。



(BJ)第 1456 号

权 利 要 求 书

- 1 一种用于玩计算机游戏的计算机系统，所说计算机系统包括：
存储器装置，用于储存所说计算机游戏的特殊特征数据；
C P U，用于处理所说计算机游戏；以及
装置，用于按照所说被处理的计算机游戏的结果修改所说储存的特殊特征数据。
- 2 按权利要求1的用于玩计算机游戏的计算机系统，其特征在于：
所说计算机游戏是对抗式游戏。
- 3 按权利要求2的用于玩计算机游戏的计算机系统，其特征在于：
所说存储器装置是可从所说计算机系统分离。
- 4 一种用于玩计算机游戏的对抗式游戏的计算机系统，所说计算机系统包括：
存储器装置，用于储存所说计算机游戏的特殊特征数据；
存储器装置，用于储存所说计算机游戏的另外的特殊特征数据；
- C P U，用于处理所说计算机游戏；以及
装置，用于按照所说被处理的计算机游戏的结果，从一个存储器装置到另一存储器装置更换所说特殊特征数据。
- 5 按权利要求4的用于玩对抗式游戏的计算机系统，其特征在于：
所说两个存储器装置可从所说计算机系统分离。
- 6 按权利要求1的用于玩计算机游戏的计算机系统，其特征在于还包括：
用于同一网络连接的装置。
- 7 按权利要求2的用于计算机游戏的计算机系统，其特征在于还包括：
用于同一网络连接的装置。
- 8 按权利要求3的用于玩计算机游戏的计算机系统，其特征在于还包括：
用于同一网络连接的装置。
- 9 按权利要求4的用于玩计算机游戏的计算机系统，其特征在于还包括：
用于同一网络连接的装置。
- 10 按权利要求5的用于玩计算机游戏的计算机系统，特征在于还包括：

用于同一网络连接的装置

说明书

用于玩对抗式的具有特殊特征的 可更换数据的游戏的计算机系统

本发明涉及用于玩计算机游戏的一种计算机系统，特别涉及用于玩对抗式的具有特殊特征的可更换数据的游戏的计算机系统。

一种用于玩计算机游戏的普通计算机系统包括一游戏单元，控制缓冲器，一放大器，一扬声器，以及一显示单元。该游戏单元包括一CPU（中央处理单元），一ROM（只读存储器），一RAM（随机存储器），一图象数据输出单元，一第二数据输出单元，一CD-ROM驱动器，CD-ROM 1/F（接口），-N/W（网络）1/F，以及缓冲器1/F S。

计算机游戏储存在CD-ROM中，该CD-ROM放置在该CD-ROM驱动器中。计算机游戏通过CPU执行对ROM的装入命令由CD-ROM驱动器和CD-ROM 1/F从CD-ROM装入RAM。计算机游戏通过缓冲器1/F由驱动控制缓冲器进行播放。此外，游戏图象通过图象数据输出单元在显示单元上显示。游戏声音由声音数据输出单元和放大器通过扬声器再生。

几乎许多计算机游戏是由一个人玩的。另一方面，对于对抗式的游戏，一个对手就是该对抗式游戏的一个程序。因此，一旦一游戏选手获胜该被编程的对手，该游戏选手对该对抗式游戏将失去兴趣，因为该游戏选手成为战胜该对抗式游戏的主人。

因此，在新近的对抗式游戏中，对手是人，即该新近的对抗式游戏是由两个或更多个选手在同时玩的。此外，供玩计算机游戏的普通计算机系统通过N/W 1/F 同一个网络相连接。因此，所有游戏选手能够依靠网络玩相同的计算机游戏。

在一普通的对抗式游戏中，得分点由获胜对手给出。例如，在普通对抗式游戏的战斗式游戏中，战斗游戏的得分是由撞倒对手的一个角色的次数确定的。该得分用获胜游戏选手名字显示在一显示单元上。

但是，在对用于玩计算机游戏的一个普通的计算机系统中，存在许多缺陷，

那就是例如一个战斗式游戏式的对抗游戏的得分点并不准确对应游戏选手的技巧，这是由于如果一个对手是弱者得分点反而高，如果对手是强，此得分点反而低。

因此，本发明的一个目的在于提供一种玩计算机游戏的计算机系统，其中一个游戏选手的技巧，被显示出来并且被清楚地准确地加以储存。

本发明的另一目的在于提供一种玩计算机游戏的对抗式游戏的计算机系统，其中游戏选手的特殊特性数据是可更换的。

按照本发明第一特征，用于玩计算机游戏的一个计算机系统包括存储器装置，用于存储计算机游戏的特殊特征的数据，一CPU，用于处理这个计算机游戏，以及根据被处理的计算机游戏的结果修改被储存的特殊特征的数据的装置。

按照本发明第二特征，用于玩计算机游戏的对抗式游戏的一个计算机系统包括存储器装置，用于存储计算机游戏的特殊特征的数据，存储器装置，用于储存计算机游戏的另外的特殊特征的数据，一CPU，用于处理该计算机游戏，以及根据被处理的计算机游戏的结果从一存储器装置到另一存储器装置更换该特殊特征的数据的装置。

以下结合附图详细地描述本发明，其中：

图1 是用于玩计算机游戏的普通计算机系统的方块图；

图2 是用于玩计算机游戏的本发明的计算机系统的方块图；

图3 是用于玩计算机游戏的本发明的计算机系统的方块图；

图4 是本发明的具有特殊特征的可更换数据的对抗式游戏的简化了的处理流程图。

图5 是本发明的对抗式游戏的特殊特征数据的方块图；

图6 是本发明的显示对抗变化的方块图；

图7 是本发明的具有特殊特征的可更换数据的对抗式游戏的简化了的处理流程图；

图8 是本发明对一个对手进行检索的方块图；

图9 是用于同各个游戏机单元连接的—网络的方块图。

在说明按本发明的最佳实施例的玩计算机游戏的计算机系统之前，将说明

在图1 中的用于玩计算机游戏的上述普通计算机系统。

图1 是用于玩计算机游戏的一普通计算机系统。该用于玩计算机游戏的一普通计算机系统包括一游戏单元1，控制缓冲器1 1 和1 2，一放大器1 4，一扬声器1 5，以及一显示单元1 3。游戏单元1 包括-CPU（中央处理单元）2，-ROM（只读存储器）3，-RAM（随机存储器）4，-图象数据输出单元5，-声音数据输出单元6，PAD 1 /Fs 8 和9，-CD-ROM 驱动器2 0，-CD-ROM 1 /F（接口）2 1，以及-N/W（网络）1 /F 2 9。

一个计算机游戏，例如射出游戏，战斗游戏，冒险游戏，车辆行驶游戏，模拟游戏，谜游戏，或对抗式游戏被储存在-CD-ROM中。该CD-ROM被放在CD-ROM驱动器2 0 中。借助CPU 2 对ROM 3 执行装入命令，该计算机游戏通过CD-ROM驱动器2 0 和-CD-ROM 1 /F 2 1 从该CD-ROM装入RAM 4。该计算机游戏借助于驱动控制缓冲器1 1 和/或1 2，通过缓冲器1 /Fs 8 和/或9 进行演播。此外，游戏通过图象数据输出单元5 显示在其显示单元1 3 上。游戏声音通过声音数据输出单元6，放大器1 4 和扬声器1 5 再生。

几乎所有计算机游戏都由一个人玩。另一方面，对于对抗式游戏，对手是该对抗式游戏的一个程序。因此，一旦一个游戏选手战胜该被编程的对手（即该游戏选手已弄明白（完成）该对抗式游戏），游戏选手对该对抗式游戏将失去兴趣，这是因为该游戏选手成为战胜该对抗式游戏的主人。

因此，在新近的对抗式游戏中，对手是人，即该新近的对抗式游戏是由两个或更多个选手在同时玩的。

此外，供玩计算机游戏的普通计算机系统是通过N/W1 /F 2 9 同例如LAN（本地区域网络）或全局区域网络相连接。因此，两个或多个游戏选手能够依靠该网络同时玩相同的计算机游戏。

在一普通对抗或游戏中，当游戏选手获胜对手时，游戏选手得到得分点。例如，在普通对抗式游戏的战斗式游戏中，游戏选手的得分点由撞倒对手的一个角色的次数来确定。当游戏选手获胜该对手时，该游戏选手的得分点以其名字显示在一个显示单元上。

但是在玩计算机游戏的普通计算机系统中，存在的缺陷在于例如像一个战

斗式游戏的对抗式游戏的得分点并不准确对应游戏选手的技巧，这是由于当一个游戏选手获胜一个弱的对手时（即一个对手是一个拙劣的游戏选手），即使该游戏选手技术水平不高，撞倒该弱对手一个角色的次数不少而使获胜选手具有高的得分，而当一个游戏选手获胜一个强对手时（即一个对手是一个优秀选手），即使该游戏选手技术水平高，可撞倒该强对手一个角色的次数是不多的，而使获胜选手不可能具有高的得分。

因此需要一种玩计算机游戏的计算机系统去清楚、准确地显示并储存游戏选手的技能。

其次，在图2-9中将说明按本发明第一优选实施例的玩计算机游戏的计算机系统。

图2是用于玩本发明的计算机游戏的计算机系统的方块图。该用于玩计算机游戏的计算机系统包括一游戏单元1，控制缓冲器1-1和1-2，存储器卡片2-2和2-3，一放大器1-4，一扬声器1-5，以及一显示单元1-3。该游戏单元1包括-CPU 2，-ROM 3，-RAM 4，-图象数据输出单元5，-声音数据输出单元6，PAD 1/Fs 8和9，-CD-ROM驱动器2-0，-CD-ROM 1/F（接口）2-1，以及-N/W 1/F 2-9。

计算机游戏储存在CD-ROM中。CD-ROM放在CD-ROM驱动器2-0中，借助CPU 2对ROM 3执行装入命令，该计算机游戏通过CD-ROM驱动器2-0和CD-ROM 1/F 2-1从该CD-ROM装入RAM 4。该计算机游戏借助于驱动控制缓冲器1-1和/或1-2，通过缓冲器1/Fs 8和/或9进行演播。此外，游戏通过图象数据输出单元5显示在其显示单元1-3上。游戏声音通过声音数据输出单元6，放大器1-4和扬声器1-5再生。

存储器卡片2-2和2-3储存对抗式游戏的特殊特征数据，存储器卡片2-2和2-3需要以下条件：

- (1) 存储器卡片2-2和2-3是非易失性存储器；
- (2) 存储器卡片2-2和2-3是可修改的；以及
- (3) 游戏选手不能改变存储器卡片2-2和2-3中的特殊特征数据。

例如，存储器卡片2-2和2-3是SRAMs（静态随机存储器），齐平存储器，或EEPROMs（电可擦除只读存储器）。此外，对抗式游戏的一程序禁止游戏选手修改特殊特征数据。

存储器卡片为游戏选手专有。该存储器卡片能同游戏单元1 分出或被它能附带。

在按本发明的另一优选实施例中，图3 是用于玩计算机游戏的本发明的计算机系统的方块图。在图3 中，控制缓冲器3 1 和3 2 包括存储器卡片2 4 和2 5 。该存储器卡片2 4 和2 5 具有和存储器卡片2 2 和2 3 同样的条件。在该情况下，使用该控制缓冲器3 1 和3 2 也可玩其他类型的游戏。此外，C D -R O M 驱动器2 0 可由-R O M 盒式磁盘取代。

图4 是本发明的具有特殊特征的可更换数据的对抗式游戏的简化了的处理流程图。在图4 中，对抗式游戏始于步骤4 0 0 。在步骤4 0 1 ，显示“对抗？”消息，两选手选择“是”或“否”。如果任一游戏选手选择“否”，在步骤4 1 1 终止该对抗式游戏。如果两个游戏选手都选择“是”，则步骤4 0 2 紧接着。在该步骤4 0 2 ，每个游戏选手的个人数据（特殊特征数据）由该游戏选手的存储器卡片装入。在步骤4 0 3 确认每个游戏选手是否具有打赌的个人数据。如果任何一个游戏选手不具有打赌的个人数据，对抗式游戏终止在步骤4 1 1 。如果两个游戏选手都具有打赌个人数据，紧接步骤4 0 4 ，在步骤4 0 4 ，每个游戏选手从个人数据确定打赌数据。接着在步骤4 0 5 ，游戏选手彼此进行对抗。在步骤4 0 6 确定获胜者。在步骤4 0 7 获胜者得到对手（另一游戏选手）的打赌数据。在步骤4 0 8 被击败的游戏选手失去打赌数据。在步骤4 0 9 ，每个游戏选手的新（修改的）个人数据被储存到每个游戏选手的存储器卡片中。在步骤4 1 0 ，游戏选手确定或再玩或不再玩，如果两个游戏选手都选择“再玩”，步骤返回4 0 1 。如果任何一个游戏选择“不再玩”，对抗游戏终止在步骤4 1 1 。

图5 是本发明的对抗式游戏的特殊特征数据的方块图。在图5 中，该特殊特征数据是钢，铜，银，金，钻石以及顶点奖章。十个钢奖章等于一个铜奖章。十个铜奖章等于一个银奖章。十个银奖章等于一个金奖章。十个金奖章等于一个钻石奖章，十个钻石奖章等于一个顶点奖章。在该对抗式游戏的初始状态，顶点奖章是一而每个的其他的奖章是九。当一个游戏选手无任何奖章时，选手不能玩这种对抗式的游戏。然而，游戏选手能够玩一种部分时间？业游戏（P a r t - t i m e j o b g a m e ），例如惩罚游戏。游戏选手根据该部分时间？业游戏的结果获奖。

对抗式游戏的结果按银行方式记录到游戏选手的存储的卡片。在图5中，选手在部分时间? 业游戏获得3枚铜奖章，则该游戏选手的钢奖章为8 ($5 + 3 = 8$)。接着在同T. G O I先生的对抗中该游戏选手推动两枚钢奖章和三枚铜奖章，结果钢奖章为6 ($8 - 2 = 6$)，而铜奖章为4 ($7 - 3 = 4$)。

图6是本发明的显示对抗变化的方块图。对抗式游戏的对抗变化用战胜对手的名字储存在存储器卡片中。存储战胜对手的名字的数量由该存储器卡片的一个存储区限制到20。因此目前只有20个战胜对手的名字被储存在该存储器卡片中。

在按本发明的另一优选实施例中，图7是本发明的具有特殊特征的可更换数据的对抗式游戏的简化了的处理流程图。在步骤70，起动对抗式游戏。在该对抗式游戏中，游戏选手为两人。在步骤71每个游戏选手选择一个游戏角色，例如，在车辆赛跑游戏中，每个游戏选手选择一辆赛车。在步骤72，两个游戏选手的奖章显示在显示单元上。每个游戏选手打赌若干另一选手(对手)不留神的奖章。在步骤74，游戏选手彼此进行比赛。当对抗终止时，每个游戏选手的奖章由对抗式游戏程序按获胜或击败进行计算(在步骤75)。在步骤76，游戏选手确定或继续比赛或不继续比赛。如果两个游戏选手都选择“再玩”，返回到步骤71。如果任一选手选择“不再玩”，转到步骤77。在步骤77，每个游戏选手的奖章即游戏结果储存在每个存储器插件板中。在步骤78，结束对抗式游戏。

图8是本发明的对一个对手进行检索的方块图。在图8中，P选择对一个对手进行检索。P选择和对手都必须具有存储器卡片22或带有存储器卡片的控制缓冲器。

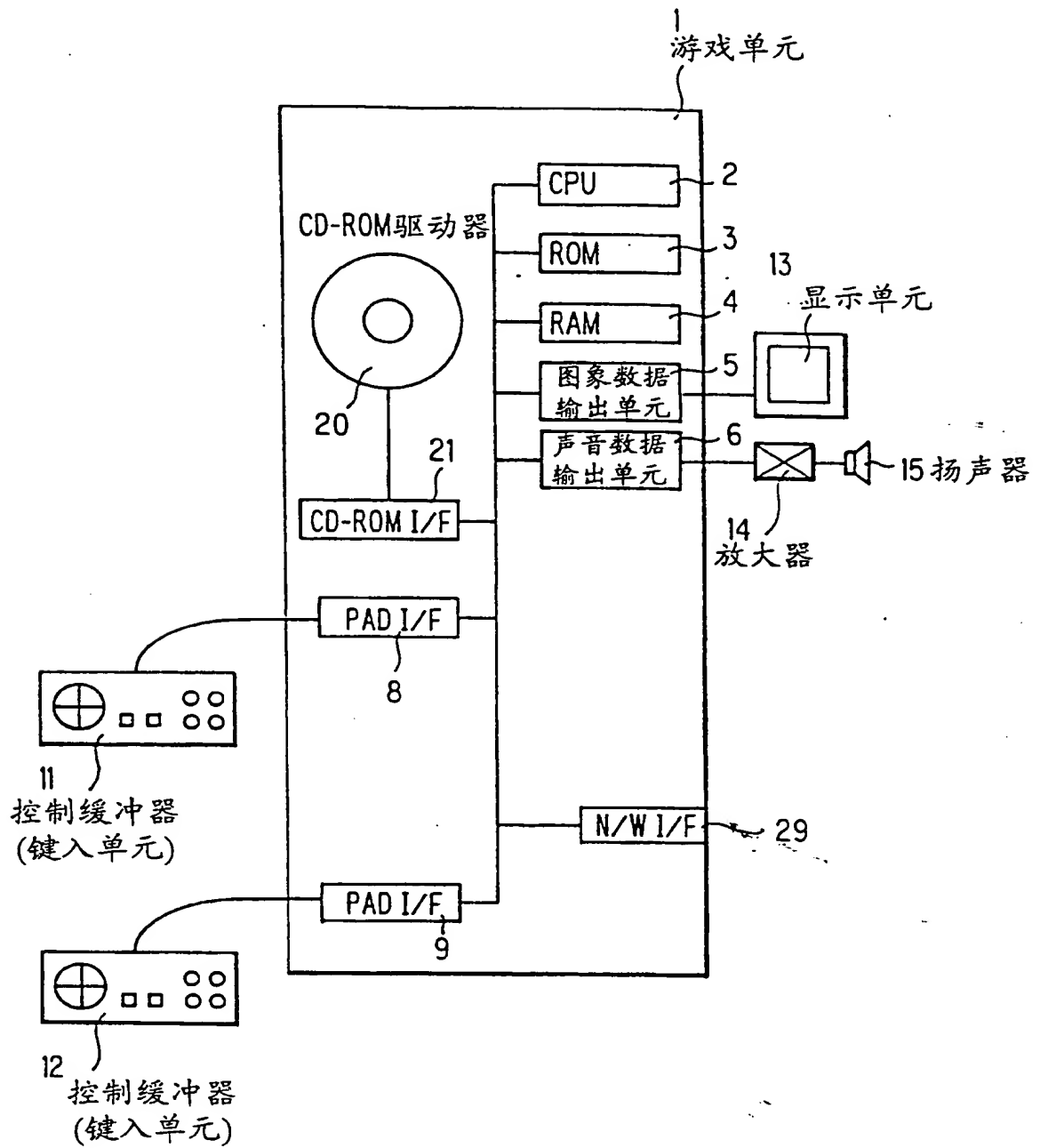
图9是用于同各游戏单元连接的一网络的方块图。在图9中，网络92受主网络90的控制。主网络具有一个数据库91。具有存储器卡片22的游戏单元1通过网络92彼此连接。所有个人数据，例如所有游戏选手的特殊特征数据都储存在数据库91中。

因此，在以上用于玩计算机游戏的计算机系统中，清楚而准确地显示和储存一个游戏选手的技巧。此外，依靠该网络每个游戏选手的技巧同时显示在游戏选手的所有显示单元上。因此，依靠该网络所有游戏选手能在同一时间玩同样的计算机游戏，并在依靠网络一个游戏选手能识别另一游戏选手的技巧。此

外，在用于玩计算机游戏的对抗式游戏的计算机系统中，可以更换游戏选手的特殊特征数据。

本发明可按若干方式实施而不脱离其基本特征精神，因此本实施例作为说明而不作为限制，这是由于本发明的范围由附加的权利要求而不是由该说明所确定，所有在权利要求范围内或等效于权利要求范围内的改变都认为是该权利要求可接受的。

说明书附图



现有技术

图 1

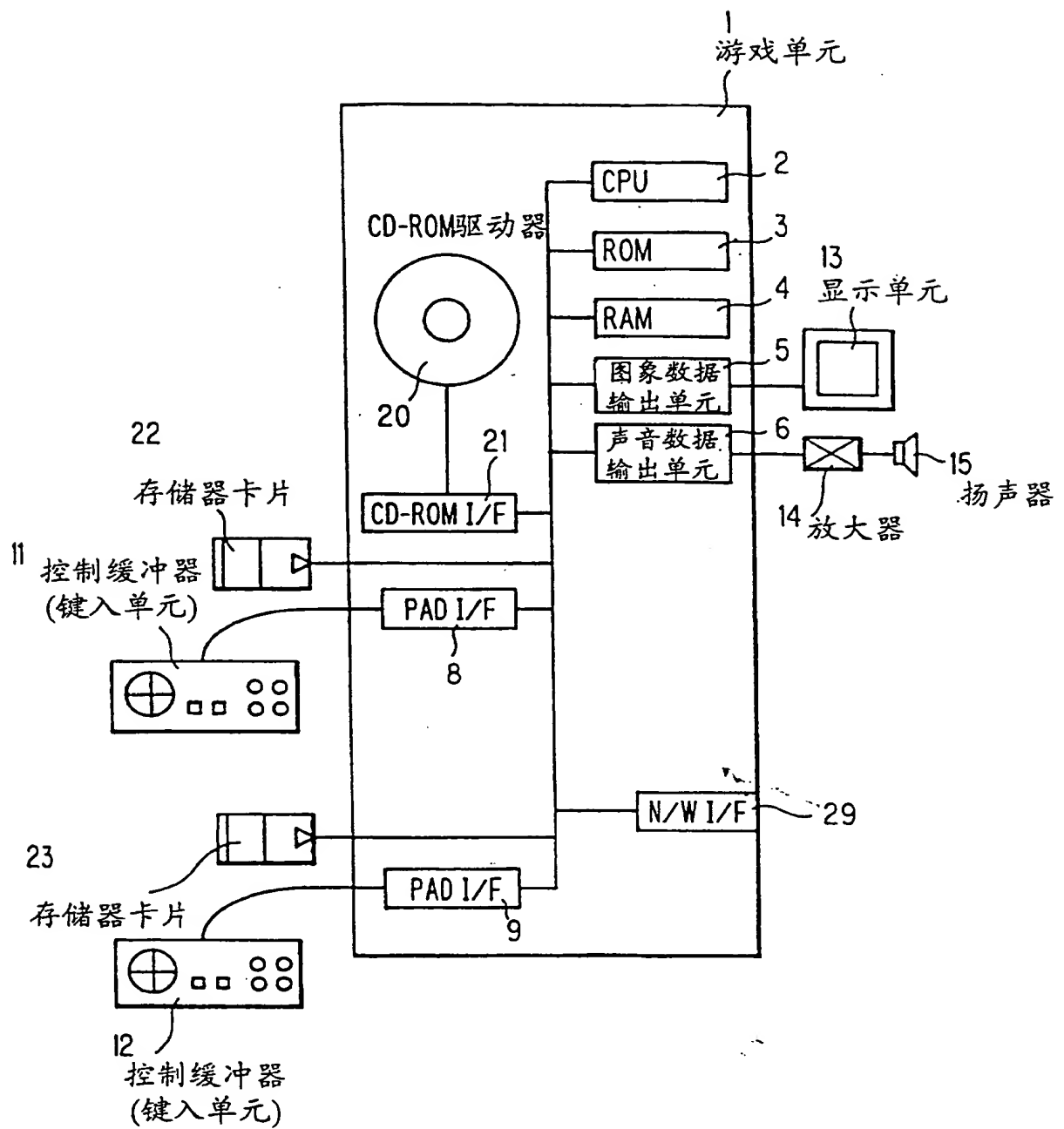


图 2

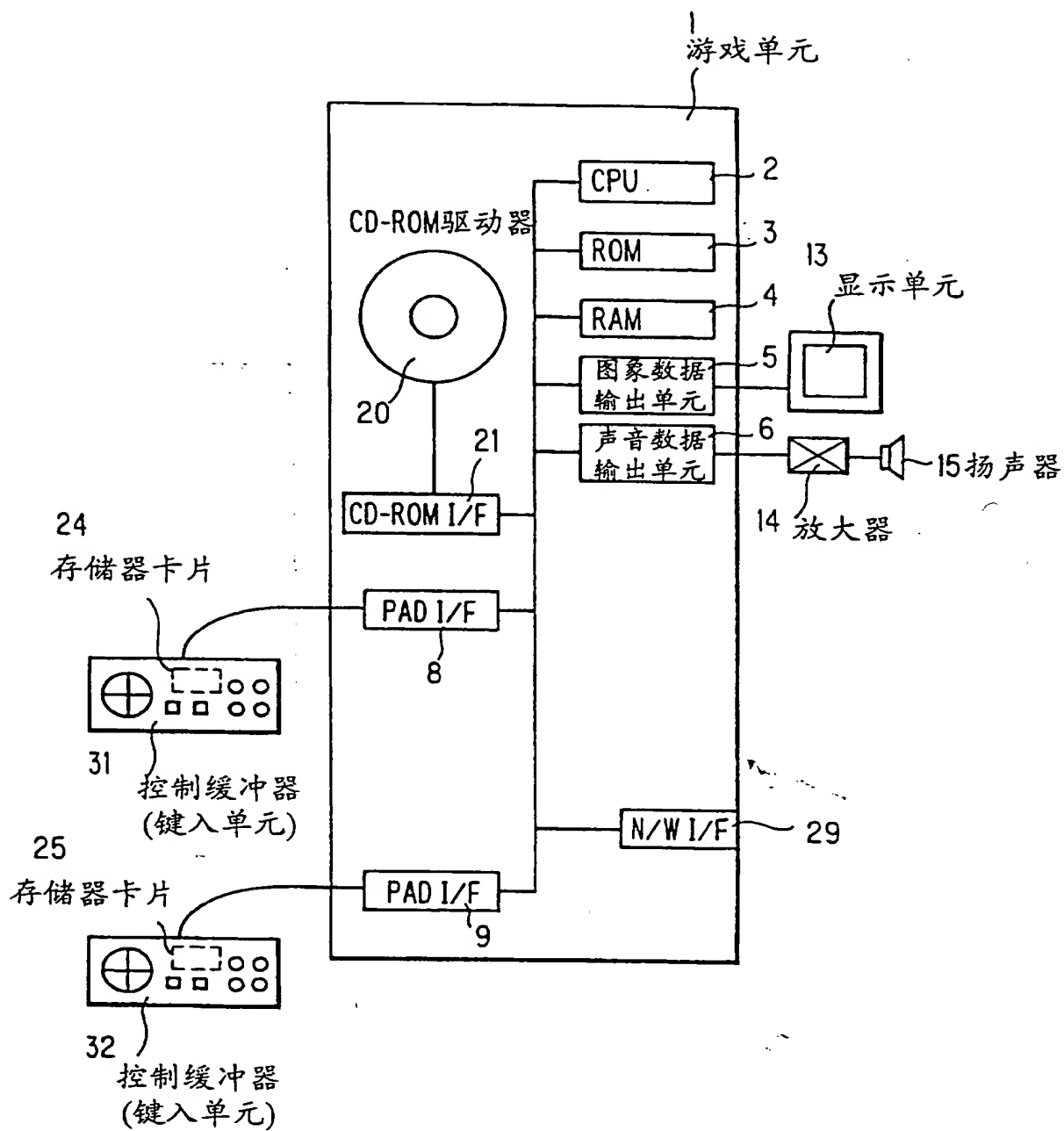


图 3

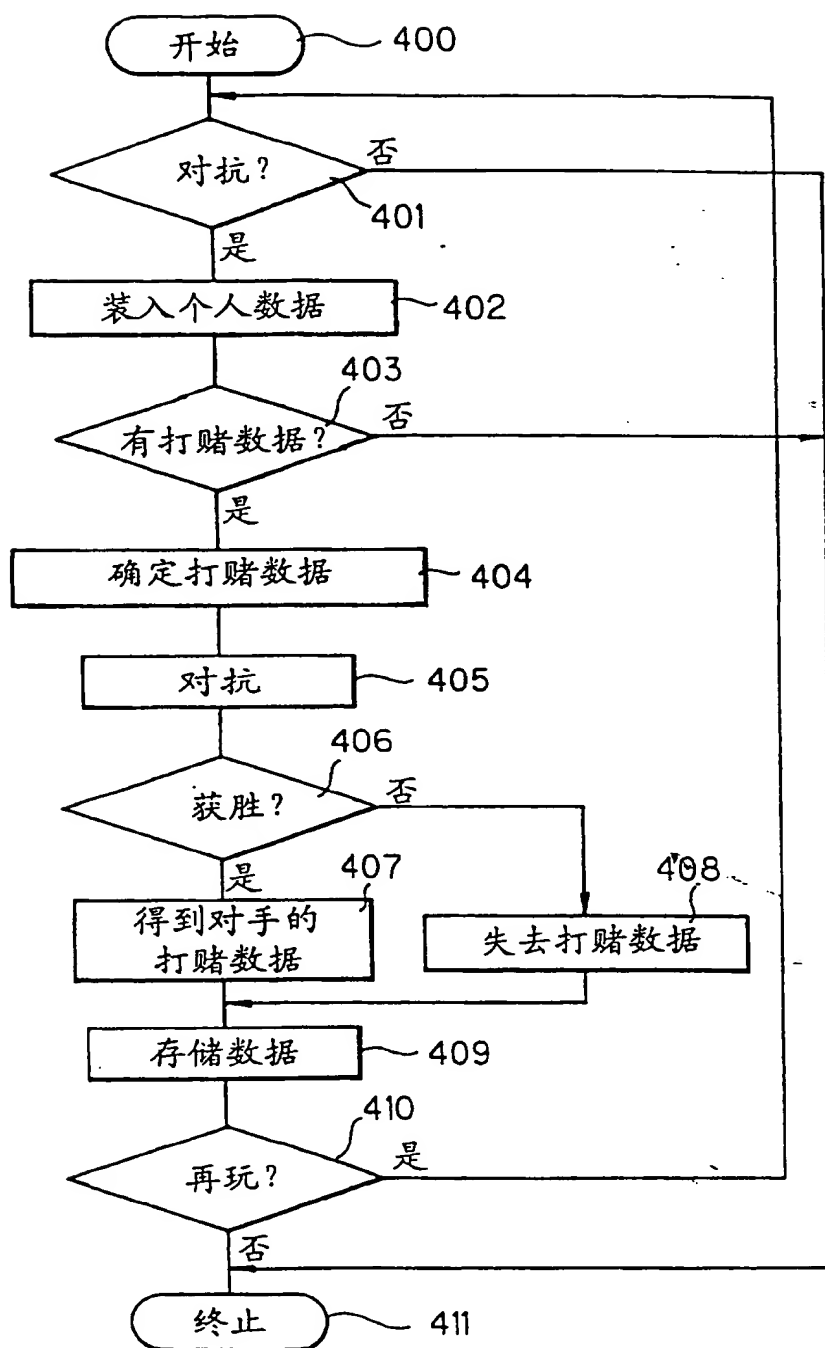


图 4
4

对抗结果记录				T.HORIO			
奖章的增减		方式 (对手)	奖章数				
(1)	——	——	钢 *5	铜 *7	银 *3	金 *1	钻石 *0 顶点 *0
(2)	+ 钢 *3	部分-时间 职业	钢 *8	铜 *7	银 *3	金 *1	钻石 *0 顶点 *0
(3)	- 钢 *2 铜 *3	T.GOI	钢 *6	铜 *4	银 *3	金 *1	钻石 *0 顶点 *0

图 5

对抗历史	
...	
HORIO 1	<div> <div> 48: YAMADA 49: YOSIDA 50: TANAKA 51: ITOU 52: UEYAMA 53: NAKAHARA 54: GOI 55: ABE 56: SHIROZU 57: MITUI 58: INOUE </div> <div> 59: DOI 60: FUJIWARA 61: BILL 62: EDDY 63: ENDO 64: WAKE 65: KISHIDA 66: SATOU 67: OZAKI 68: MATUYAMA </div> </div>
234	
68	

获胜次数
总计

该角色获胜
次数总计

最近20个获胜
对手名字

图 6

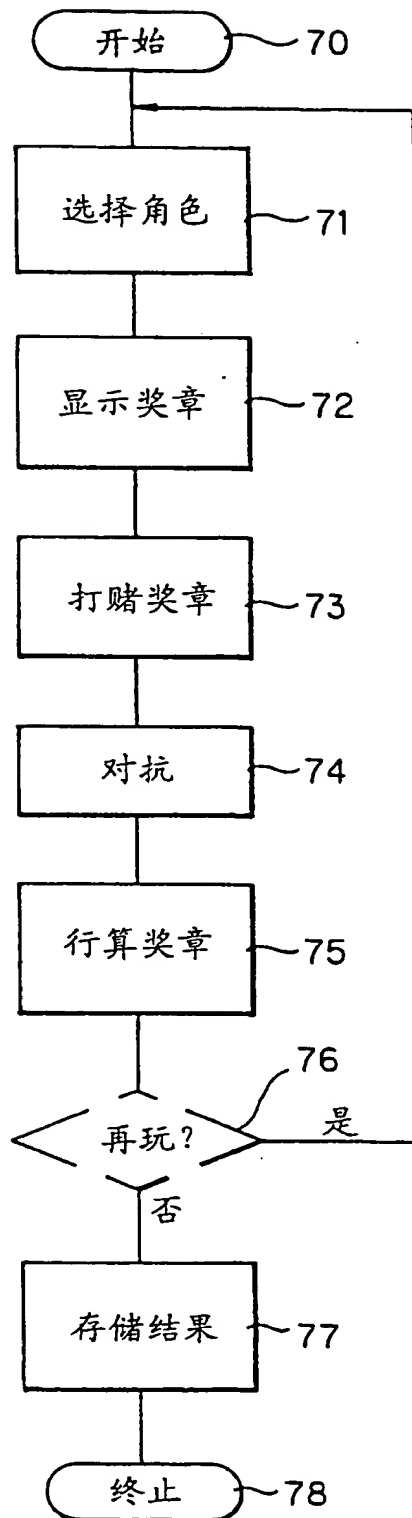


图 7

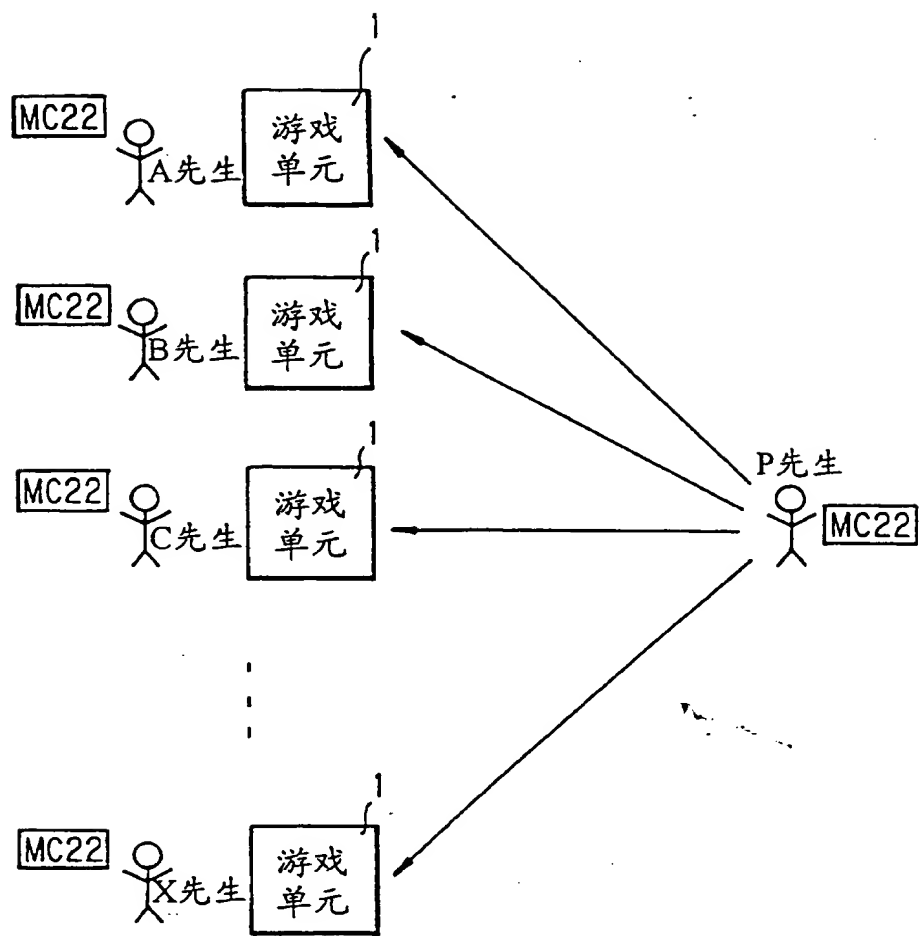


图 8

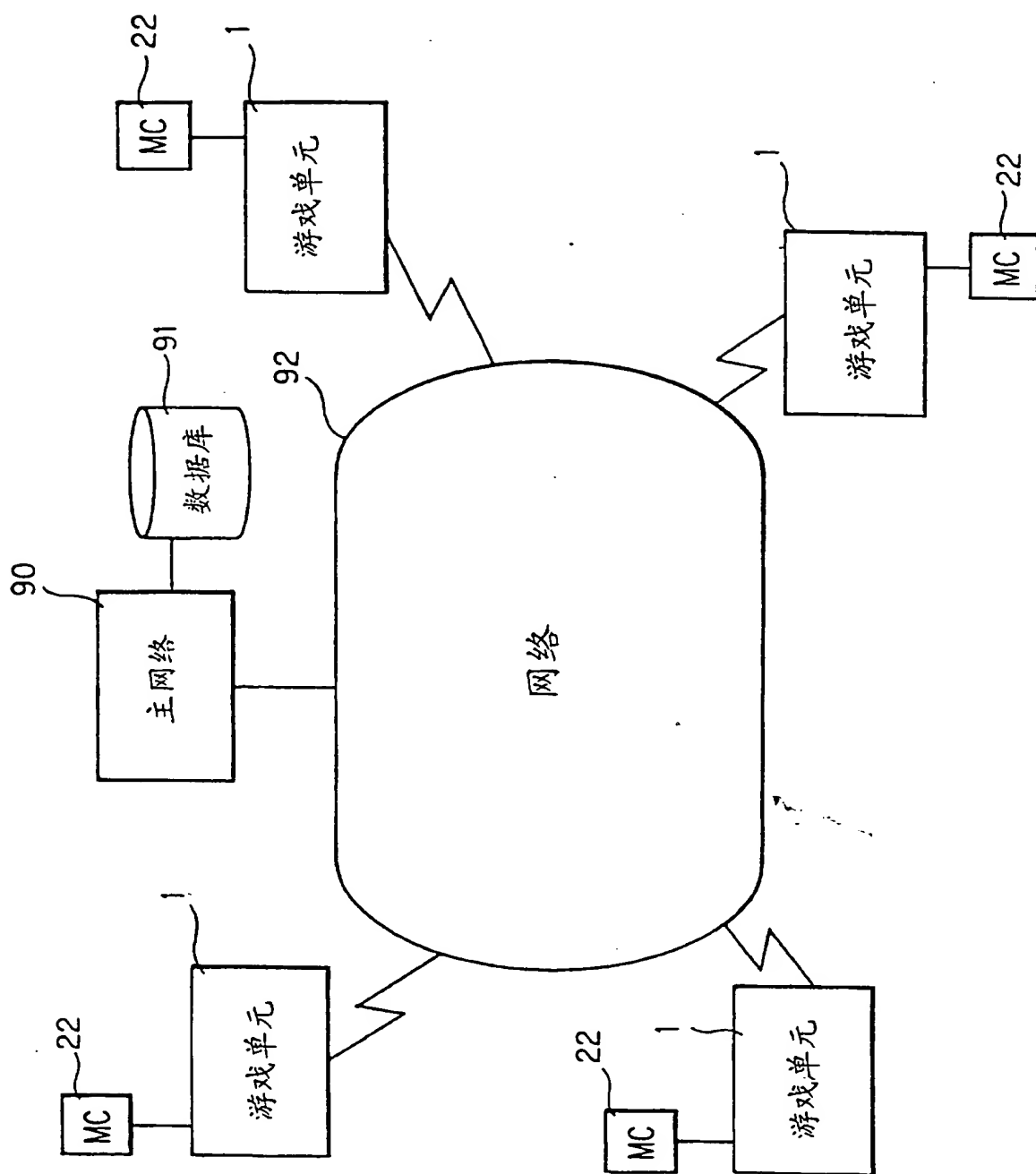


图 9